

Games for Windows®

# BRINK®



Bethesda™

### Aviso Importante de Saúde Relativamente à Utilização de Videojogos

**Ataques de Epilepsia Fotossensível**

Um número muito reduzido de pessoas pode ter um ataque epiléptico ao serem expostas a determinadas imagens visuais, incluindo luzes ou padrões intermitentes que poderão aparecer em videojogos. Mesmo pessoas sem quaisquer antecedentes de tais ataques ou de epilepsia poderão sofrer de sintomas não diagnosticados que podem provocar estes "ataques de epilepsia fotossensível" ao verem videojogos.

Estes ataques poderão ter diversos sintomas, incluindo tonturas, alterações da visão, espasmos nos olhos ou na cara, espasmos ou tremor nos braços ou nas pernas, desorientação, confusão ou perda de consciência passageira. Os ataques podem também provocar a perda de consciência ou convulsões que podem resultar em ferimentos devido a quedas ou no embate em objectos próximos.

Pare de jogar imediatamente e consulte um médico se observar algum destes sintomas. Os encarregados de educação devem observar os seus filhos ou consultá-los relativamente aos sintomas acima descritos — as crianças e adolescentes têm maior probabilidade do que os adultos de sofrerem desses ataques. O risco de ataques de epilepsia fotossensível pode ser reduzido ao ter em atenção as seguintes recomendações: Sente-se a uma distância maior do ecrã; utilize um ecrã mais pequeno; jogue numa sala bem iluminada; não jogue quando se sentir sonolento ou fatigado.

Se tiver um historial, ou se houver um historial na sua família, de ataques ou epilepsia, consulte um médico antes de jogar.

### O que é o sistema PEGI?

O sistema de classificação etária PEGI protege os menores de jogos não adequados para a sua idade específica. Note que NÃO se trata de um guia para as dificuldades dos jogos. O PEGI é composto por duas partes e permite que os encarregados de educação e pessoas que adquiram jogos para crianças possam tomar uma decisão informada apropriada para a idade do jogador a quem se destina o jogo. A primeira parte consiste na classificação etária:-












A segunda parte consiste em ícones (símbolos) que indicam o tipo de conteúdos presentes no jogo. Consoante o jogo, poderão existir vários desses ícones. A classificação etária do jogo reflecte a intensidade destes conteúdos. São estes os ícones:-



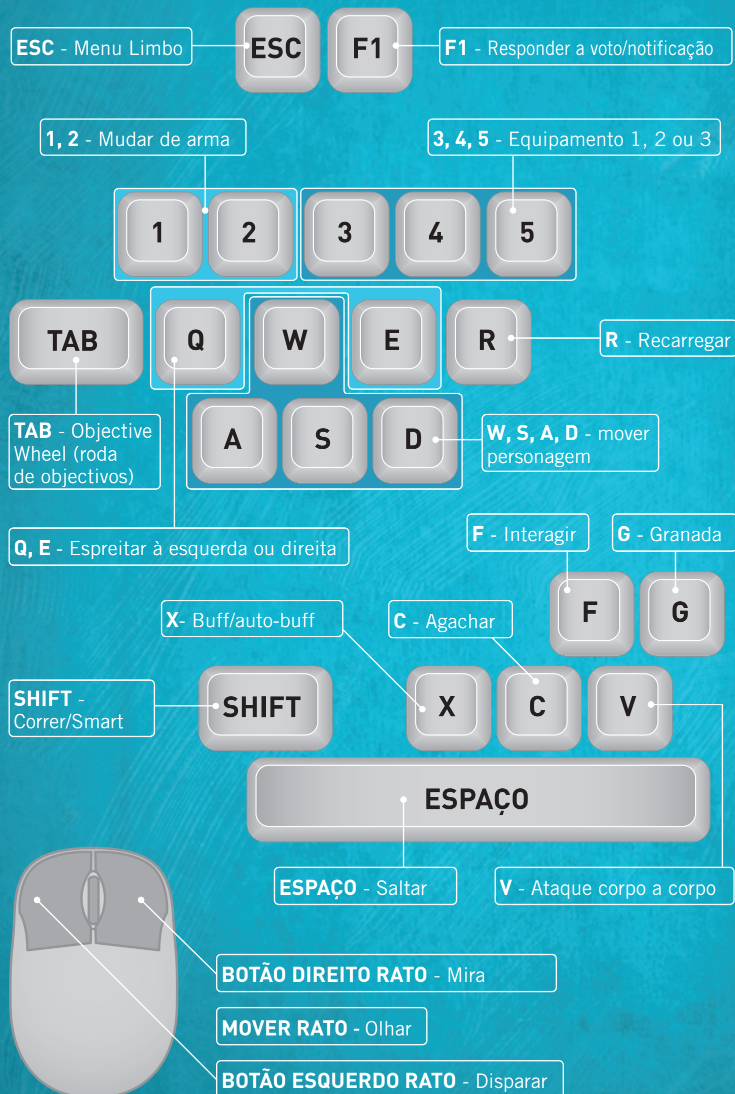

Para mais informações, visite http://www.pegi.info e pegionline.eu

# ÍNDICE



# CONTROLOS DE JOGO

## TECLADO E RATO




# A ARK

Estamos no ano de 2045 e o último bastião conhecido da humanidade, a Ark, está em crise.

Uma cidade flutuante massiva numa área remota do Oceano Pacífico, a Ark começou por ser um projecto científico visionário nos primeiros anos do século XXI. O objectivo dos fundadores da cidade era criar um habitat auto-suficiente que provasse os princípios de um desenvolvimento ecologicamente sustentável. Ao serviço deste ideal, a Ark foi construída a partir de um material revolucionário chamado "Arkoral" – uma forma de coral geneticamente modificado que se descobrira ter a capacidade de reter os gases de efeito de estufa à medida que endurecia, tornando-se mais forte e mais leve que o cimento. A torre dos fundadores da Ark, de cor branco-marfim, viria a tornar-se um símbolo mundial de progresso tecnológico, bem como uma forma eficaz de publicitar o lucrativo material.

Na década de 2020, os repentinos efeitos do aquecimento global mudaram tudo. A subida rápida dos oceanos da Terra deslocou milhões de pessoas lançando o caos sobre a economia global. Embora tenha sido mudada à pressa para um novo local, a Ark foi descoberta por dezenas de milhares de refugiados em busca de um porto seguro. Sem alternativa senão ajudar, os fundadores da Ark acolheram a maior quantidade de refugiados que puderam, alojando-os em "ilhas de alojamento" construídas à pressa. À medida que a crise prosseguia, a Ark eventualmente perdeu todo o contacto com o mundo exterior, levando muitos a acreditar que a cidade era a única coisa que restava da civilização humana.

Sobrelotada com milhares de "hóspedes" refugiados, os recursos renováveis da Ark diminuem à medida que a maquinaria de alta tecnologia falha. Com o delicado equilíbrio do poder prestes a desfazer-se, emergem duas facções: A Segurança (Security) da Ark, encarregue pelos fundadores de manter a lei e a ordem entre os restos da humanidade, e a Resistência civil (Resistance), formada por aqueles que pretendem usar os últimos recursos da Ark para abandonar a cidade em busca de vida humana sobrevivente.

Como cidadão da Ark apanhado no meio de uma guerra civil, deverás escolher lutar com a Resistance (Resistência) para fugir da Ark, ou juntares-te à Security (Segurança) para a salvares.



# AS PERSONAGENS



**NOME** [redacted] **também conhecida como** [redacted] **"Ishmael"**
**POSTO** [redacted]
**DATA DE NASCIMENTO** [redacted]
**LOCAL DE NASCIMENTO** [redacted]
**PARENTES** [redacted]
**DATA DE CHEGADA** N/D
**N.º DE IDENTIFICAÇÃO DA ARK** AIN 00,000,004
**AGENTE DE IMIGRAÇÃO** N/D
**RACIONAMENTO DE ÁGUA** Ilimitado



A enigmática Ishmael apresenta-te à Ark, o que sugere que ela terá sido uma das suas Fundadoras originais. Ela desafia-te a escolher um caminho. Em que facção lutarás?

**NOME** **CLINTON MOKOENA**
**POSTO** ~~Soldado Cabo Sargento Tenente~~ Capitão da Security
**DATA DE NASCIMENTO** 08/11/2002
**LOCAL DE NASCIMENTO** Capetown, SA
**PARENTES** N/D
**DATA DE CHEGADA** 04/09/2024
**N.º DE IDENTIFICAÇÃO DA ARK** AIN 11,783,921
**AGENTE DE IMIGRAÇÃO** Ark Security
**RACIONAMENTO DE ÁGUA** Civil comum



O Capitão Mokoena já viu nações destruídas pela subida dos mares e acredita sinceramente que a Ark é tudo o que resta da civilização humana. Para manter os habitantes da Ark alimentados, vestidos, abrigados e – o mais crucial – com água para beber, a sua facção **Security** deverá deter a ameaça Resistance, seja a que custo for.

**NOME** **JOSEPH CHEN**
**POSTO** ~~Soldador 2ª classe 1ª classe~~ Representante dos capatazes
**DATA DE NASCIMENTO** 11/06/1991
**LOCAL DE NASCIMENTO** Guangzhou, PRC
**PARENTES** Stephen Chen (falecido)
**DATA DE CHEGADA** 12/08/2014
**N.º DE IDENTIFICAÇÃO DA ARK** AIN 00,000,852
**AGENTE DE IMIGRAÇÃO** ArkCorp Construction
**RACIONAMENTO DE ÁGUA** Dispensa especial



Chen foi um dos engenheiros originais da Ark. É visto por muitos como um homem do povo, honesto e simples, que usufrui de um forte apoio por parte dos hóspedes refugiados. Forçado a trabalhar clandestinamente pelo que acredita ser a opressão da Security, Chen lidera a **Resistance** contra o status quo em que a maioria sedenta trabalha para sustentar uma minoria privilegiada.



# COMEÇAR



Quando deres início ao *Brink*, ser-te-á pedido que cries uma personagem e que escolhas um dos lados do conflito. Uma vez completada esta fase, poderás dar início às missões para a tua facção. *Brink* apresentar-te-á uma ordem sugerida para as missões para seguires correctamente a história, mas poderás jogá-las pela ordem que preferires.

Durante as missões, usarás as Class Abilities (capacidades da tua classe) para completar objectivos. Primary Objectives (objectivos primários) são aqueles que a tua equipa deve completar para vencer, e os Secondary Objectives (objectivos secundários) são os que dão vantagem à tua equipa, mas não são essenciais.

Nunca estás só ao combater em *Brink* e serás sempre parte de um esquadrão de oito homens. Tu e cada membro do teu esquadrão são capazes de completar qualquer objectivo, embora possam ter de mudar de classe primeiro. Há quatro classes de personagem em *Brink*: Soldier (soldado), Medic (médico), Engineer (engenheiro) e Operative (operacional). Um bom equilíbrio de classes em uso pela tua equipa é crucial para o sucesso. Tenta prestar sempre atenção ao que fazem os membros da tua equipa e procura oportunidades de os ajudar ou liderá-los para que te possam ajudar a ti.

Durante as missões, ganharás pontos de experiência (XP) por completar objectivos, ajudar os membros da tua equipa e atacar o inimigo. Se ganhares XP suficientes, subirás de nível, o que te permitirá comprar novas capacidades que te ajudarão no combate.

Poderás decidir jogar qualquer das missões de *Brink* online ou offline, sozinho ou com outros jogadores. Com efeito, toda a história pode ser jogada unicamente online, se assim o preferires. Quer jogues online ou offline, terás acesso às mesmas excitantes missões, às mesmas oportunidades de subir de nível e às mesmas armas e capacidades, bem como à mesma história.

Uma vez completadas todas as missões para a tua facção, poderás então usar a personagem que escolheste para jogar na história da outra facção, podendo assim verdadeiramente experimentar ambos os lados da guerra civil.

Durante uma missão, se alguma vez não souberes o que fazer, ***prime* TAB** para que o jogo te atribua um objectivo. Poderás ver o objectivo a partir de qualquer ponto de um nível, bem como no teu radar, e entrarás no combate!

EXCERTO DO FOLHETO DA ARK | PÁGINA 1

**A ARK | A RESPOSTA**
CONSTRUIR UM MUNDO DE FUTURO SUSTENTÁVEL

**A ARK será uma cidade artificial flutuante**, instalações compactas de alta densidade, totalmente livre de automóveis e das suas emissões, um modelo de conservação energética com **zero emissões** de **carbono e zero** desperdício. Quando comparado com os níveis médios urbanos, toda a produção de resíduos serão reciclados e o consumo de água dessalinizada será reduzido em 80%. O ciclismo e a caminhada serão os mais populares meios de transporte, enquanto um sistema de trânsito rápido pessoal totalmente eléctrico oferece uma alternativa flexível e cómoda aos automóveis individuais.







**TAB - OBJECTIVE WHEEL (RODA DE OBJECTIVOS)**
Ao ***premir*** nestes botões obterás um objectivo recomendado para completar.
O teu objectivo alvo surgirá agora marcado no mundo do jogo e ganharás XP ao completá-lo com êxito.
Ao manteres premidos estes botões farás surgir a Objective Wheel (roda de objectivos), que te permitirá escolher entre vários objectivos. Consulta a página 14 para mais informação sobre a Objective Wheel (roda de objectivos).

**1, 2 - MUDAR DE ARMA**
Ao ***premir*** aqui ser-te-á pedido que mudes da arma principal para a arma de reserva, ou vice-versa. De notar que esta acção é muito mais rápida que recarregar, e recomenda-se que mudes de arma quando estiveres em apuros, ao invés de aguardar por um recarregamento.

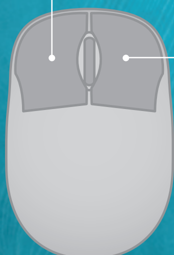
**3, 4, 5 - EQUIPAMENTO**
Se possuíres uma Habilidade que requeira equipar itens, estes podem ser activados ou desactivados premindo a tecla apropriada.




**R - RECARREGAR**
Ao ***premir*** neste botão irás recarregar a tua arma actual.

**Q, E - ESPREITAR À ESQUERDA/DIREITA**
Ao usar a Mira, poderás espreitar à esquerda **(Q)** ou à direita **(E)**.

**W, A, S, D - MOVER PERSONAGEM**
Quanto mais tempo mantiveres premidos **W**, **A**, **S** ou **D**, mais rapidamente te moverás.



**BOTÃO ESQUERDO RATO - DISPARAR**
***Prime*** ou mantém premido para disparar a arma que tens actualmente equipada. Lembra-te sempre de usar rajadas curtas e controladas para melhorar a precisão e poupar munições.

**BOTÃO DIREITO RATO - MIRA**
Ao segurar este botão, apontas a mira da tua arma para precisão acrescida. Ao manter premido este botão, também poderás espreitar à esquerda **(Q)** ou à direita **(E)**.

**MOVER RATO - OLHAR**
Usa-o para olhares em teu redor. Quanto mais depressa te moveres, pior será a acuidade do teu olhar.

**ESC - MENU LIMBO**
Tocando neste botão a qualquer momento durante o jogo (mesmo nas cenas cinematográficas) poderás aceder a um menu onde podes formar uma Fire Team (equipa de tiro) (ver pág. 21), mudar as opções do jogo, terminar a missão e, em alguns casos, mudar de arma e de classe.

**F - INTERAGIR**
Ao manter premido este botão poderás interagir com vários objectos e pessoas no mundo do jogo. O jogo irá sempre comunicar-te quando existir um objecto na tua linha de visão com o qual podes interagir. Se o libertares, a acção tentada actualmente será cancelada.

**C - AGACHAR**
***Prime*** neste botão para te agachares ou Prime durante a corrida para deslizares, o que poderá levar-te a passar por baixo de obstáculos ou a derrubar inimigos.

**X - BUFF/AUTO-BUFF**
***Prime*** e ***mantém premido*** o botão X para te curares, reviveres ou actualizares as tuas armas, bem como aumentares as munições, dependendo da tua Classe. Consulta a página 10 para informação detalhada sobre as Classes.

**G - GRANADA**
***Prime*** neste botão para lançares uma granada, ou mantém premido para puxar a cavilha ou para retardar o lançamento. Ao retardar o lançamento poderás controlar o momento em que a granada detona, mas tem cuidado, pode explodir na tua mão. As granadas especiais não podem ser retardadas.




**F1 - RESPONDER A VOTO/ NOTIFICAÇÃO**
Quando outros jogadores pedirem uma votação numa partida multijogador, poderás responder ***premindo*** esta tecla. Adicionalmente, quando receberes uma nova dica, ***premindo*** esta tecla poderás revê-la rapidamente.

**SHIFT - CORRER/SMART**
***Prime*** neste botão coloca-te no modo de corrida até que pares de te mover. Não poderás saltar sobre objectos neste modo de corrida.

**V - ATAQUE CORPO A CORPO**
Prime este botão para executares um ataque corpo a corpo. Isto derrubará os teus inimigos evitando que se voltem a levantar e forçando-os a juntar-se à vaga de reforços seguinte (consultar página 18).

**ESPAÇO - SALTAR**
***Bate*** neste botão para saltar ou mantém premido para saltar por cima de obstáculos. Ao usar o tipo de constituição leve, prime no preciso momento em que chocas com a parede para executares um segundo salto de parede.
***Mantendo*** esta tecla premida entrarás no modo SMART, onde trepas automaticamente os obstáculos. Consulta a página 18 para mais informação sobre o movimento SMART.

# HUD



O HUD do *Brink* fornece-te informação táctica preciosa sobre o estado actual do combate, bem como sobre a tua personagem.

Muitos destes indicadores surgem apenas quando necessário.




**1 HEALTH METER (MEDIDOR DE SAÚDE)**
mostra o teu estado de saúde actual e quaisquer incrementos de saúde activos.

**2 HIT INDICATOR (INDICADOR DE GOLPES)**
mostra a direcção do atacante quando estiveres debaixo de fogo.

**3 OBJECTIVE NOTIFICATIONS (NOTIFICAÇÕES DE OBJECTIVO)**
mostra as actualizações de estado dos objectivos.

**4 MISSION TIMER (CRONÓMETRO DA MISSÃO)**
mostra o tempo limite da tua missão actual.

**5 OBJECTIVE STATUS (ESTADO DOS OBJECTIVOS)**
mostra o estado do objectivo primário actual, bem como quaisquer objectivos secundários activos.

**6 INTERACTIVE OBJECT (OBJECTOS INTERACTIVOS)**
os objectos interactivos no mundo do jogo serão exibidos com um botão de interacção quando te aproximas.

**7 XP COUNTER (CONTADOR DE XP)**
mostra a quantidade de XP ganhos no decorrer da missão actual.

**8 OBIT LISTS (LISTA DE ÓBITOS)**
lista as mortes mais recentes de outros jogadores.

**9 RADAR**
mostra a localização dos teus companheiros de equipa (**branco**), inimigos (**vermelho**) e o teu objectivo actual (**amarelo**).

**10 WEAPONS AND AMMUNITION (ARMAS E MUNIÇÃO)**
mostra a quantidade de munição da tua arma, a munição disponível para recarregar e o estado de arrefecimento das tuas Frag Grenades (granadas de fragmentação).

**11 ACTIVE OBJECTIVE (OBJECTIVO ACTIVO)**
o teu objectivo activo é destacado a **amarelo** e marcado com um ícone.

**12 EXPLOSIVE WARNING (AVISO EXPLOSIVO)**
assinala as granadas nas proximidades.

**13 ABILITY STATUS (ESTADO DA CAPACIDADE)**
mostra as tuas capacidades, o estado de arrefecimento e os botões do botão direccional correspondentes (consulta a página 11).

**14 SUPPLY METER (MEDIDOR DE MANTIMENTOS)**
mostra a quantidade de mantimentos de que dispões (consulta a página 11).

# CLASSES



Em *Brink*, poderás escolher pertencer a uma das quatro classes, cada uma ajudando a equipa de diferentes formas. Poderás mudar de classe a qualquer ponto de uma missão num Command Post (posto de comando) (consulta a pág. 19). Presta sempre atenção ao que a tua equipa está a fazer e não hesites em trocar de papéis caso isso ajude ao resultado final da missão.



### SOLDADOS

Os soldados são os mestres da destruição. Podem colocar Heavy Explosive Charges (cargas explosivas pesadas) para completar Destruction Objectives (objectivos de destruição). Juntamente com a granada de fragmentação padrão, também trazem equipado um cocktail molotov, de modo que possuem o dobro do poder de granada de qualquer outra classe. Os soldados podem recarregar as suas munições e as dos colegas de equipa, tornando-os incrivelmente valiosos num esquadrão.



### MÉDICOS

Os médicos mantêm todos vivos, incluindo os colegas de equipa e ocasionalmente os VIPS objectivo das missões. Podem usar as suas Health Syringes (seringas de saúde) para curar e incrementar a sua própria saúde e as dos companheiros de equipa, e podem também atirar Revive Syringes (seringas de reviver) a companheiros abatidos para que se ergam e continuem a lutar em vez de se juntarem às Reinforcement Waves (vagas de reforços) (consulta a página 18).



### ENGENHEIROS

Os engenheiros são uma classe versátil que se ocupa principalmente da construção, reparação e actualização dos objectos do campo de batalha. São muitas vezes chamados a construir objectivos primários e secundários, bem como a construir abrigos para metralhadoras para defesa. Podem actualizar os danos das suas próprias armas e das dos companheiros de equipa, e podem também colocar minas terrestres para surpreender inimigos incautos.



### OPERACIONAIS

Os operacionais são os espiões de *Brink*. São capazes de se disfarçar para se esconderem à vista de todos entre os inimigos, aguardando o momento oportuno de atacar. São também a única classe capaz de ver as minas terrestres inimigas, e são capazes de as localizar (examinando-as através da mira) para garantir que os companheiros de equipa não são apanhados desprevenidos. Adicionalmente, podem piratear os sistemas informáticos para completar determinados objectivos das missões e garantir a vitória da sua equipa.

# CAPACIDADES



Há mais de 50 capacidades únicas em *Brink*. Algumas estão disponíveis ao jogar numa classe em particular, enquanto outras estão disponíveis não importa a que classe pertenças actualmente.

Possuis várias capacidades chave no início de um jogo, mas para obter novas capacidades deves ganhar XP durante as missões. Ganhas a maior quantidade de XP ao ajudares os teus companheiros de equipa e ao cumprires objectivos, mas também podes ganhar XP atacando o inimigo. Quando já tiveres ganho XP suficiente, subirás de nível e receberás um crédito que será usado para comprar novas capacidades quando estiveres entre missões.

As capacidades estão divididas por postos e só poderás comprar as capacidades do teu posto actual.

| O TEU NÍVEL | O TEU POSTO |
|---|---|
| 0-4 | 1 |
| 5-9 | 2 |
| 10-14 | 3 |
| 15-19 | 4 |
| 20 | 5 |

Caso eventualmente compres uma capacidade e decidas que afinal não te agrada, poderás vender todas as tuas capacidades e recomeçar do zero. Contudo, serás penalizado em XP, por isso, pondera bem.



### MANTIMENTOS

Os mantimentos são um recurso que gastas para activares as tuas Capacidades. São exibidos no HUD como Supply Meter (medidor de mantimentos) (consulta a página 9). Se tiveres poucos mantimentos, não poderás usar algumas capacidades; contudo, os teus mantimentos voltam a encher lentamente com o tempo, e há sempre formas de aumentares o teu nível máximo de mantimentos no jogo.



### ARREFECIMENTO

Além dos limites relacionados com os mantimentos, algumas capacidades possuem uma característica de "arrefecimento". Estas capacidades só podem ser usadas uma vez num determinado período de tempo (as granadas de fragmentação, por exemplo) e deverás aguardar que arrefeça até as poderes usar novamente. O restante tempo de arrefecimento é indicado no HUD num ícone relacionado com a capacidade (consulta a página 9).



### EQUIPAR

Algumas habilidades requerem que utilizes equipamento especial e, para tal, deverás equipar esses itens antes de os usares. Ao comprares uma destas "Habilidades Equipáveis", esta será automaticamente atribuída às teclas **3**, **4** ou **5**. Para activares estas habilidades, deverás premir a tecla correcta. Para as desactivares, poderás premir novamente a mesma tecla.

Por outro lado, algumas capacidades não requerem ferramentas ou equipamento, o que significa que uma vez compradas, estarão sempre activas. "Battle Hardened" (duro de roer), por exemplo, prolonga permanentemente o teu Life Meter (medidor de vida).

# OBJECTIVOS



Toda a jogabilidade de *Brink* gira em torno dos objectivos. Mesmo que te saias bem no combate, a tua equipa perderá sempre caso não te foques em completar os objectivos ou evitar que a equipa inimiga complete os seus. Os objectivos são também a melhor forma de ganhar XP para subir de Nível, obter novas patentes e desbloquear novas capacidades (consultar a página 11).

## PRIMARY OBJECTIVES (OBJECTIVOS PRIMÁRIOS)

Estes objectivos devem obrigatoriamente ser concluídos para uma equipa vencer, e estão sempre listados como a prioridade mais alta na Objective Wheel (roda de objectivos) (consultar página 14). Apenas há um objectivo primário de cada vez.



**SOLDADOS: OBJECTIVO PRIMÁRIO: DESTROY (DESTRUIÇÃO)**
Algumas missões requerem que um soldado coloque uma carga HE (carga explosiva) numa estrutura chave. Uma vez executado, o explosivo deverá ser protegido dos engenheiros inimigos que o tentam desarmar antes que detone.



**ENGENHEIROS: OBJECTIVO PRIMÁRIO: BUILD/REPAIR (CONSTRUÇÃO/REPARAÇÃO)**
Muitas vezes há a necessidade de os engenheiros repararem ou mesmo construírem peças chave de equipamento vitais para o êxito das missões. Nestes casos, o engenheiro deverá aproximar-se do objecto (ou do local onde o objecto deverá ser construído) e usar a sua ferramenta de construir/reparar por um período de tempo alargado. Durante este tempo, o engenheiro ficará indefeso, como tal, é oportuno aguardar que alguns companheiros de equipa lhe dêem cobertura.



**MÉDICOS: OBJECTIVO PRIMÁRIO: REVIVE VIP (RESSUSCITAR VIP)**
Em algumas missões será necessário escoltar VIPs e, caso o inimigo os incapacite, um médico deverá ressuscitá-los para poderem prosseguir.



**OPERACIONAIS: OBJECTIVO PRIMÁRIO: HACK (PIRATARIA INFORMÁTICA)**
Quando é necessário comprometer um sistema informático, os operacionais podem usar os seus PDAs para o efeito. Primeiro, deverão colocar no computador em questão uma "Hackbox" para poderem começar a piratear. Ao piratear, são livres de se movimentarem pelo espaço e encontrarem boas posições defensivas. Contudo, quanto mais longe estiverem do alvo da sua pirataria, mais tempo demorarão a executá-la. Adicionalmente, os engenheiros podem remover a Hackbox e desfazer todo o progresso já feito, por isso, a Hackbox deve ser protegida.



**OBJECTIVO PRIMÁRIO: ESCORT (ESCOLTAR) VIP/VEÍCULO**
Às vezes o objectivo primário de uma missão é garantir que uma pessoa ou veículo vão do ponto A ao ponto B. Nestes casos, alguém tem de ficar perto deles para que possam fazer o trajecto. Desde que o façam, ganharão um fluxo constante de XP.

Simultaneamente, a equipa adversária terá o objectivo de interceptar o VIP ou o veículo.



**OBJECTIVO PRIMÁRIO: DELIVER (ENTREGA)**
Algumas missões requerem que uma equipa transporte algo do ponto A ao ponto B. Para o conseguir, alguém deverá inicialmente recolher o objecto da entrega, tocando-o e, posteriormente, viajar a um local específico e interagir com um objecto do mundo de jogo para o entregar. A equipa inimiga terá como objectivo impedir esta entrega, o que poderão fazer matando o estafeta e, posteriormente, interagindo com o objecto para o devolver à sua origem.

## SECONDARY OBJECTIVES (OBJECTIVOS SECUNDÁRIOS)

Estes objectivos são muito importantes para o êxito da missão, mas não são necessários para a vitória. A lista abaixo contém alguns dos mais comuns:



**STAND GUARD AT OBJECTIVE (MONTAR GUARDA AO OBJECTIVO)**
Permanecer nas imediações de qualquer objectivo resultará num fluxo constante de XP por "standing guard" (montar guarda). Estes XP são ganhos mesmo que o inimigo esteja presente, como tal, esta é uma óptima forma de ganhar XP com relativamente pouco esforço, e também estar no local certo à hora certa.



**ESCORT TEAMMATE (ESCOLTAR COMPANHEIRO DE EQUIPA)**
Sempre que um companheiro de equipa esteja a executar um objectivo primário, os colegas podem decidir "Escort" (escoltá-lo). Durante esta missão, desde que permaneçam perto do alvo, ganharão um fluxo constante de XP enquanto o alvo permanecer vivo.



**CHANGE CLASS (MUDAR DE CLASSE)**
Caso uma equipa não possua membros suficientes de uma classe necessária para completar uma o seu objectivo primário actual, um novo objectivo será criado pedindo aos membros da equipa que mudem para a classe em questão. É muito importante que alguém atenda a este pedido, ou haverá muito poucas hipóteses de sucesso.



**HELP TEAMMATES (AJUDAR COMPANHEIROS DE EQUIPA)**
Médicos, soldados e engenheiros, todos têm formas de incrementar determinadas características dos seus companheiros (como, por exemplo, saúde, munições, armamento, ressuscitar e potencial de danos). Assim, há geralmente um objectivo disponível para ajudar companheiros nas proximidades. Isto gera não apenas XP, mas também a gratidão do companheiro de equipa.



**CAPTURE COMMAND POST (CAPTURAR POSTO DE COMANDO)**
Este objectivo conduzirá ao posto de comando neutro ou inimigo mais próximo, que poderá ser capturado em troca de XP, bem como de um bónus global para toda a equipa (consulta a página 19).



**FIND NEAREST TEAM COMMAND POST (ENCONTRAR O POSTO DE COMANDO MAIS PRÓXIMO)**
Esta é um item especial que se encontra permanentemente na Objective Wheel (roda de objectivos) e que conduzirá ao posto de comando mais próximo. Não ganharás XP por isso, uma vez que não se trata de um objectivo crítico da missão, mas caso estejas perdido, isto tornar-se-á muito útil.

# A RODA DE OBJECTIVOS





A forma mais fácil de determinar que objectivos deverás tentar é usar a roda de objectivos.

Para ver a roda, Basta ***premir*** e ***manter premido*** o **TAB**. A roda informa-te quais são os objectivos, onde estão, quantos companheiros de equipa também os estão a tentar, e qual a prioridade relativa dos mesmos. A entrada destacada no topo da roda é sempre a tarefa mais importante que podes fazer para ajudares a tua equipa.

Se estiveres com pressa, poderás ***premir*** o **TAB** em vez de o manter premido, e o objectivo disponível mais importante será atribuído instantaneamente.

## BENEFÍCIOS DA RODA

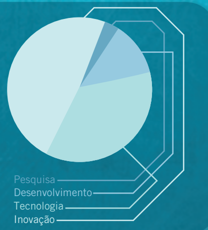
**COMUNICAÇÃO** – sempre que escolheres um objectivo da roda, a tua personagem comunicará imediatamente a todos os companheiros de equipa o que pretendes fazer. Esta informação poderá revelar-se valiosa para o resto do esquadrão e poderá até criar novos objectivos para eles.

**XP EXTRA** – sempre que completares um objectivo que atribuíste a ti mesmo através da roda, ganharás um bónus de XP extra. Isto poderá ajudar-te a subir de nível mais rapidamente. Mesmo que saibas onde ir e o que fazer, é recomendável que uses a roda para obter bónus de XP.

EXCERTO DO INVESTIMENTO DA ARK | PÁGINA 1

**EVOLUÇÃO DOS INVESTIMENTOS EM TECNOLOGIAS LIMPAS**

A ARK permite-te a ti e aos teus accionistas criar um equilíbrio entre o lucro e a responsabilidade. A ARK fornece uma gama de oportunidades para estabelecer uma posição de mercado dominante nas tecnologias energéticas de custos competitivos, ao mesmo tempo que se dá resposta a preocupações ambientais dos accionistas nacionais, internacionais e da comunidade global. Investir na ARK satisfaz o crescente apetite do investidor institucional pelas tecnologias comercializáveis alavancando o uso sustentável de recursos vitais.




# PERSONALIZAR A TUA PERSONAGEM






Poderás criar um determinado número de personagens e cada uma terá um look único no seu fato da Security ou Resistence. Poderás mudar alguns elementos do teu look quando quiseres, mas outros serão permanentes uma vez escolhidos, como é o caso do arquétipo, da voz, das tatuagens e das cicatrizes. Escolhe sabiamente.

Quando sobes de nível desbloqueias mais opções de personalização que te conferirão um look verdadeiramente único. Cada vez que desbloqueares uma opção, esta ficará disponível para todas as tuas personagens e não apenas para aquela que usavas quando a conseguiste adquirir.

## TIPOS DE CORPO

No *Brink*, há três tipos de corpo de entre os quais podes escolher.



**MEDIUM (MÉDIO)**
O tipo de corpo médio está disponível para usar ao começar a jogar. Com um corpo médio tens uma quantidade de saúde média e podes usar a maioria das armas. Poderás trepar para cima de tudo até à altura da tua cabeça.



**HEAVY (PESADO)**
O tipo de corpo pesado fica disponível após teres passado alguns níveis. Com este tipo de corpo poderás usar todas as armas do jogo e terás maior quantidade de saúde. Contudo, moves-te mais lentamente que os outros tipos de corpo e apenas podes trepar para cima de objectos até ao nível da tua cintura.



**LIGHT (LEVE)**
Quando tiveres passado uma determinada quantidade de níveis, o tipo de corpo leve será disponibilizado. Com um corpo leve as armas que podes usar são muito limitadas e terás menos Saúde. Contudo, mover-te-ás muito mais rapidamente e poderás saltar pelas paredes (consulta a página 18), o que ter permite atingir locais muitos mais altos que com os outros tipos de corpo.

# ARMAS



Há quatro categorias de arma em *Brink*: Muitas estão disponíveis no início do jogo, e as restantes podem ser desbloqueadas ao completar Challenges (desafios) (consulta a página 19).



**HEAVY (PESADO)**
Apenas as personagens com o tipo de corpo pesado (consulta a página 15) poderão usar estas armas. Geralmente compensam a falta de precisão com um incrível poder de fogo.



**MEDIUM (MÉDIAS)**
Estas armas são fundamentais no jogo e são, geralmente, as armas mais equilibradas para qualquer situação.



**LIGHT (LEVES)**
As espingardas leves oferecem um poder de penetração incrível, mas com uma taxa de disparo mais lenta. As SMGs apresentam uma taxa de tiro elevada e são facilmente controladas, mas são eficazes apenas em distâncias curtas a médias.



**ARMAS DE COLDRE**
Enquanto as pistolas são melhor aproveitadas como arma de reserva numa emergência, o teu ataque corpo a corpo normal é efectuado com uma faca que provoca muito mais danos que o normal.

EXCERTO DO INVESTIMENTO DA ARK | PÁGINA 2

**FUNDO PARA AS TECNOLOGIAS LIMPAS DA ARK**
INVESTIMENTO INOVADOR

A sustentabilidade é imperativa. A água, a energia e as realidades ambientais da sobrevivência da ARK incrementam fortemente a procura local por aplicações tecnológicas limpas - são necessidades prementes, e não luxos, ou tendências consumistas de curta duração, compreendendo assim uma procura verdadeira e solvente. A ARK oferece oportunidades únicas para o desenvolvimento e implementação de indústrias de tecnologias limpas. Os múltiplos componentes interactuantes e sinergistas da ARK oferecem oportunidades sem igual de apoio, desenvolvimento e mais-valia.





# ACESSÓRIOS



Todos os acessórios às armas no jogo devem ser desbloqueados completando desafios (consulta a página 19).



**SCOPES (LUNETAS)**
Colocar um destes acessórios permite-te ampliar para uma melhor visão dos alvos mais distantes ao usar a mira, mas a arma levará mais tempo a equipar.



**MODIFIED IRON SIGHT (MIRA MODIFICADA)**
Ao usar a mira, não perderás visão periférica, mas não poderás ampliar.



**RED DOT SIGHT (MIRA COM PONTO VERMELHO)**
Um substituto da mira normal.



**SILENCERS (SILENCIADOR)**
Ao disparar uma arma com silenciador, não surgirás automaticamente no radar do inimigo, como aconteceria com uma arma não silenciada.



**MUZZLE BREAKS (QUEBRA-CANOS)**
Colocar um destes no cano da arma aumenta a sua precisão, mas torna-a mais audível, o que permite aos inimigos detectar a tua localização de longe.



**GRIP (PEGA)**
A pega melhora o manuseamento da arma, mas torna-a mais lenta.



**UNDERSLUNG GRENADE LAUNCHERS (LANÇA-GRANADAS EMBUTIDO)**
Com este acessório instalado, as granadas de fragmentação já não terão de ser lançadas à mão, e sim através da tua arma. Adicionalmente, explodem por contacto em vez de por temporizador.



**RAPID FIRE (FOGO RÁPIDO)**
Aplicando este acessório a armas semiautomáticas, aumentarás a sua taxa de disparo. Não pode ser aplicado em armas totalmente automáticas.



**EXTENDED MAGAZINES (CARREGADORES ALARGADOS)**
Contêm mais rondas que carregadores normais, mas tornam a arma ligeiramente mais difícil de manusear devido ao peso adicional.



**DUCT TAPE MAGAZINES (CARREGADORES “DUCT TAPE”)**
Aumentam bastante a velocidade de carregamento de todas as armas, mas tornam a arma ligeiramente mais difícil de manusear devido ao peso adicional.



**DRUM MAGAZINES (CARREGADORES DE TAMBOR)**
Aumentam bastante a capacidade de munições de uma arma, mas tornam a arma ligeiramente mais difícil de manusear devido ao peso adicional.



**FAST SLINGS (SAQUE RÁPIDO)**
Aplicando a uma arma, torna-a muito mais fácil de equipar.

## MORTE






Quando sofreres uma determinada quantidade de danos, em vez de morrer ficarás “incapacitado”. Isto significa que ainda estarás vivo, e terás a oportunidade de ser ressuscitado por um médico amigo para continuares a combater. Ser ressuscitado também traz o benefício de bónus XP.

Enquanto estiveres incapacitado, poderás decidir esperar pelo médico ou juntares-te à “Reinforcement Wave” (vaga de reforços) seguinte. Em intervalos regulares são lançadas novas vagas de reforços, e todos os incapacitados que optaram juntar-se aos reforços encontrar-se-ão de novo no início do nível, prontos para continuar a combater.

Enquanto esperas pelo médico ou pela próxima vaga de reforços, ainda poderás olhar em redor e observar os médicos que se aproximam e os inimigos nas redondezas. Os inimigos poderão acabar com o teu sofrimento com algumas balas ou um ataque corpo a corpo bem direccionado. Caso isto aconteça, não poderás esperar por um médico e deverás juntar-te à próxima vaga de reforços.

## SMART



*Brink* apresenta um sistema de movimento inovador chamado SMART (Smooth Movement Across Random Terrain - movimento suave através de terreno aleatório). Graças ao SMART, poderás facilmente navegar automaticamente sobre obstáculos e até saltar parapeitos, o que te permite focar totalmente a acção e tomar as decisões tácticas certas.

É fácil usar o SMART. ***Mantém*** a tecla **ESPAÇO** premida e corre em direcção ao teu destino. O SMART contornará quaisquer obstáculos no teu caminho e ajudar-te-á a executar os saltos e as derrapagens necessárias. Poderás interromper o SMART a qualquer momento largando o botão SMART. Também poderás disparar a tua arma durante os movimentos SMART, embora a tua precisão seja reduzida.

Uma vez desbloqueado o tipo de corpo leve, poderás saltar pelas paredes saltando na direcção de uma parede e premindo no botão de saltar novamente no momento em que tocas na parede. Executar saltos de parede nos sítios certos pode levar-te a áreas que de outra forma seriam inacessíveis, por isso, não tenhas medo de explorar.

Por fim, poderás efectuar todos os movimentos SMART manualmente usando combinações dos botões de corrida, salto e agachar. Com efeito, com um bom sentido de oportunidade, mover-te-ás mais rapidamente e com maior fluidez.

## POSTOS DE COMANDO



Em cada missão há um ou mais postos de comando espalhados pelo campo de batalha. Estes são neutros no início da missão e qualquer das equipas poderá capturá-los. Se um for capturado por uma equipa, a equipa toda ganhará um de dois bónus. Cada membro da equipa recebe ou um Life Meter (medidor de vida) ou um Supply Meter (medidor de mantimentos) prolongados (consulta a página 11). Este bónus terá efeito até o inimigo capturar o posto de comando, ou até a missão passar para uma nova secção do mapa.

Os postos de comando capturados pela tua equipa permitem a todos que os usam reencher as suas munições, equipar quaisquer armas disponíveis e mudar de classe (consulta a página 10). Poderás usar a roda de objectivos para encontrar o posto de comando mais próximo e efectuar qualquer destas acções (consulta a página 14).

Capturar e manter um posto de comando confere grande poder e ajudará certamente a vencer a missão global.

## DESAFIOS



Adicionalmente às missões fulcrais das histórias de *Brink*, poderás também fazer parte de níveis de desafio adicionais, onde as tuas competências serão testadas de inúmeras formas. Cada desafio tem três graus de dificuldade, e cada vez que passas um destes níveis desbloqueias novas armas e acessórios para as armas. Quando tiveres conseguido chegar ao nível máximo de dificuldade de cada desafio, desbloquearás uma tabela de classificação online, onde poderás comparar as tuas pontuações máximas com as dos jogadores de todo o mundo e também com as dos teus amigos. Também existem versões cooperativas separadas dos mesmos desafios.

À medida que passas de nível e ganhas novas capacidades, vale a pena revisitar os desafios para tentares melhorar as pontuações anteriores com as tuas novas personagens, agora mais fortes.

**BE MORE OBJECTIVE (SÊ MAIS OBJECTIVO)**
Combate para completar uma série de objectivos enquanto o resto da tua equipa te apoia e atrai o fogo inimigo.

**PARKOUR THIS (PARKOUR POR AQUI)**
Com o tipo de corpo leve, corre por um labirinto 3D, tocando todos os checkpoints (pontos de verificação) em qualquer ordem, o mais rapidamente que puderes.

**TOWER DEFENSE (DEFESA DA TORRE)**
Na pele de um engenheiro, deverás usar todas as tuas capacidades para deter múltiplas vagas de inimigos impedindo que capturem o teu posto de comando.

**ESCORT (ESCOLTA)**
Usa as tuas competências de engenheiro para manter o robô de reparação em acção enquanto o escoltas até ao final do nível por entre hordas de inimigos.

## ONLINE



*Brink* é único porque podes jogar toda a história offline, num estilo de jogador individual tradicional, ou online, que num jogo cooperativo ou em partidas multijogador para um jogo totalmente competitivo. Há algumas formas diferentes de o fazer.



## CAMPAIGN (CAMPANHA)

Se escolheres Campaign no menu principal de *Brink*, ser-te-á apresentada uma lista de todas as missões da tua história, com a tua missão actual destacada. Poderás decidir jogar a história pela ordem que quiseres. Uma vez escolhida a missão, ser-te-á dada mais uma opção: como queres jogá-la.

Poderás decidir definir a missão como offline (a solo) ou online (modo cooperativo ou versus), e poderás especificar quem se poderás juntar a ti online. Poderás limitar uma partida apenas a amigos, a pessoas que convidarás pessoalmente, ou poderás torná-la aberta a todos.

Uma vez lançada a missão, esta será jogada de acordo com as tuas especificações, tal como todas as missões futuras, até decidires alterar os parâmetros.

No modo Campaign, a partida está definida para fornecer uma experiência amigável óptima, caso jogues online. Nunca poderás ser abatido por um membro da equipa anti-social, nunca ouvirás linguagem obscena de estranhos, e não terás de aturar jogadores de patente mais elevada que usam as suas capacidades avançadas para obter vantagem injustamente.

## FREEPLAY (JOGO LIVRE)

Se seleccionares Freeplay no menu Main (principal), ser-te-á dada muito maior liberdade na forma como podes jogar. Contudo, não poderás progredir pela história. Se pretenderes ver todos os filmes e descobrir o que acontece no final à Ark, então o melhor é escolher o modo Campaign. No entanto, se queres divertir-te numa aventura onde podes definir as tuas regras numa variedade de opções de jogo, experimenta Freeplay.

Poderás fazer as mesmas escolhas online/offline no modo Freeplay que no modo Campaign, especificando se queres jogar sozinho ou com outros, e quem se pode juntar a ti. Uma vez feito isto, deverás escolher Match Settings (definições da partida). Há uma série de definições de jogo que podes fazer para alterar radicalmente a tua experiência em *Brink*.

As definições predefinidas são:

**STANDARD (PADRÃO)**
Em Standard, o jogo é exactamente como no modo Campaign.

**ADVANCED (AVANÇADO)**
Em Advanced, o jogo é semelhante ao modo Campaign. Contudo, estará activado o Friendly Fire (fogo amigo), o que significa que se não tiveres cuidado, poderás matar os companheiros de equipa acidentalmente com uma bala perdida e explosões. Isto adiciona um elevado nível de desafio ao jogo. Adicionalmente, por predefinição, os canais de voz da equipa estarão ligados, de forma que poderás ouvir o que todos dizem.

**COMPETITION (COMPETIÇÃO)**
O modo Competition (competição) foi concebido para suportar um estilo de jogo semelhante ao torneio, mais regimentado e equilibrado, onde equipas são mais pequenas e a jogabilidade é geralmente mais letal.

**OLD SCHOOL (VELHA GUARDA)**
No modo Old School (velha guarda), *Brink* é jogado ao estilo “vale tudo”, sem restrições de patente, sem protecções anti-sociais e sem misericórdia. Apenas os fãs dos jogos de tiro da velha guarda deverão experimentar.

**CUSTOM (PERSONALIZADO)**
O modo Custom é reservado a jogos privados, terás controlo directo sobre uma vasta gama de configurações de missão e poderás configurar a partida perfeita para as tuas necessidades. Poderás então convidar amigos para jogar o jogo à tua maneira.

## STOPWATCH (TURNOS)

Outra opção em Freeplay são as partidas por turnos. Neste modo, ambas as equipas jogam por turnos para ver quem completa a missão escolhida mais rapidamente. Ganharás se a tua equipa obtiver o melhor tempo no ataque. Se nenhuma equipa ganhar no ataque, vencerá a equipa que conseguir completar mais objectivos primários. Se ambas as equipas empatarem nos objectivos, vencerá a equipa com mais XP.

## FIRE TEAMS (EQUIPAS DE TIRO)

Durante o jogo online, poderás ***premir* ESC** para aceder a uma tabela de classificação da equipa. Na tabela de classificação, poderás seleccionar membros de equipa para se juntarem à Fireteam (equipa de tiro). Caso aceitem, uma linha de conversação de voz privada será automaticamente aberta e ficarás com a mesma equipa em quaisquer missões posteriores, até regressares ao ecrã de título. Quando estiveres numa partida com amigos, serás automaticamente colocado numa Fireteam com eles.

# RESTRIÇÕES DE ACESSO (FAMILY SETTINGS)



As Restrições de Acesso no Windows Vista e Windows 7 permitem que os pais e encarregados de educação possam restringir o acesso a jogos classificados para adultos e definir o tempo durante o qual os menores possam jogar. Para mais informações, visite **www.gamesforwindows.com/isyourfamilyset**.

## GARANTIA



A ZeniMax Europe Limited (Zenimax) garante ao comprador deste produto de software que o cartucho de instalação que é fornecido com este produto não apresentará defeitos durante os primeiros 90 dias a partir da data do recibo de compra. Caso contrário por favor devolva o produto defeituoso ao estabelecimento onde o adquiriu juntamente com prova de compra. Se tal não for possível, por favor devolva o produto para a ZeniMax, para o endereço abaixo indicado, acompanhado da respectiva prova de compra, juntamente com indicação do local da compra, uma descrição do defeito e qualquer embalagem original que tiver na sua posse. A ZeniMax irá reembolsa-lo pelos custos de devolução de qualquer produto defeituoso.

Esta garantia em nada restringe ou limita as garantias previstas no Decreto-Lei n.º 67/2003, de 8 de Abril, nos termos do qual, o comprador goza de um prazo de dois anos, a partir da data de entrega dos produtos, para exercer o direito à substituição do produto ou sua reparação, em caso de falta de conformidade do produto com as especificações da ZeniMax. Caso a substituição ou reparação do produto não se mostre viável, o comprador terá direito a uma redução do preço do produto ou à resolução do contrato que determinou a sua compra. O comprador deverá denunciar ao vendedor a falta de conformidade do produto num prazo de dois meses, contado a partir da data em que a tenha detectado.

O comprador poderá ainda, sem prejuízo dos direitos que lhe assistem perante o vendedor, exigir do produtor, à sua escolha, a reparação ou substituição do produto, nos termos do Decreto-Lei n.º 67/2003.

**ZeniMax Europe Ltd.**
Skypark – 9th Floor
8 Elliot Place
Glasgow, G3 8EP
Reino Unido

## APOIO TÉCNICO



Para apoio técnico e ao cliente em inglês, telefone para o número **+44 203 0270982**, Hora de atendimento: das 8:00 às 17:00 ( hora Portuguesa ) de Segunda a Sexta-feira, excepto feriados nacionais espanhóis. Encontra-se encerrado aos fins de Semana. Contacto SupportES@bethsoft.com ou visite www.bethsoft.com. Para questões sobre a garantia, envie o seu disco de jogo para ZeniMax Europe Limited, Skypark – 9th Floor, 8 Elliot Place, Glasgow, G3 8EP, Reino Unido, juntamente com uma prova de compra com data, o número do seu produto, uma breve descrição do erro ou defeito e a sua morada.

# AS SEIS LEIS DE *BRINK*

Se mantiveres estas regras em mente, vencerás em *Brink*!

1. Se não sabes ao certo o que fazer, consulta a roda de objectivos
2. Mantém-te perto dos membros da tua equipa. Uma equipa de lobos solitários perde sempre.
3. Lembra-te do alcance e da precisão da tua arma.
4. Mantém um olho no radar para seguires o inimigo e vigiares a retaguarda.
5. Recarrega frequentemente
6. NUNCA pares de te mover!

Para mais informação, visita
WWW.BRINKTHEGAME.COM












MAN-24738-POR